

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages



Génération d'un Personnage-Joueur

Étape 1 : Tirage des Traits

- a) Déterminez la méthode de tirage (p.13) :
- 3d6, en ordre
 - 3d6 deux fois par trait, conservez le score désiré
 - 3d6, placés au choix du joueur
 - 3d6 douze fois, placez les scores désirés
 - 4d6, écarter le plus bas et placez les au choix du joueur
 - Points plus dés

- b) Déterminez et notez les scores pour

Force	Intelligence
Dextérité	Sagesse
Constitution	Charisme

Étape 2 : Choisir la Race

- a) Vérifiez au Tableau 7 (p.20) pour les Traits Requis

- b) Ajustez les scores de traits :

Demi-Elfes	Aucun Ajustement
Elfes	+1 DEX; -1 CON
Gnomes	+1 INT; -1 SAG
Humains	Aucun Ajustement
Nains	+1 CON; -1 CHA
Petites-Gens	+1 DEX; -1 FOR

- c) Consultez le Tableau 1 (p.14) et notez les ajustements au Toucher et Dégât, le Poids autorisé, la Charge Maximale, chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

- d) Consultez le Tableau 2 (p.14) et notez l'ajustement Réflexe, Projectile et Défensif.

- e) Consultez le Tableau 3 (p.15) et notez l'ajustement aux Points de Vie, probabilité de Choc Métabolique, Survie à la Résurrection, la Résistance au Poison et la Régénération.

- f) Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le nombre de Langages et l'Immunité aux Sorts.

- g) Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez l'ajustement contre la Magie et l'Immunité aux sorts.

- h) Consultez le Tableau 6 (p.18) et notez le nombre maximum de Compagnons d'Armes, la Loyauté Inspirée et l'ajustement Réaction.

- i) Notez les talents raciaux

Demi-Elfes	p.21
Elfes	p.21, 22
Gnomes	p.22
Humains	aucun
Nains	p.23
Petites-Gens	p.24

- j) Consultez le Tableau 10 (p.25) pour la taille et poids, le Tableau 11 (p.25) pour l'âge de départ et le Tableau 12 pour les Effets du Vieillessement sur les traits.

Étape 3 : Choisir la Classe

- a) Vérifiez les restrictions selon la race

Demi-Elfes	Grr, Rdr, Mge, Clr, Drd, Vlr, Brd, Grr/Clr, Grr/Vlr, Grr/Drd, Grr/Mge, Clr/Rdr, Clr/Mge, Vlr/Mge, Grr/Mge/Clr, Grr/Mge/Vlr.
Elfes	Grr, Rdr, Clr, Vlr, Grr/Mge, Grr/Vlr, Mge/Vlr, Grr/Mge/Vlr.
Gnomes	Grr, Ils, Clr, Vlr, Grr/Clr, Grr/Ils, Grr/Vlr, Clr/Ils, Clr/Vlr, Ils/Vlr.
Humains	Grr, Pld, Rdr, Mge, Ils, Clr, Drd, Vlr, Brd.
Nains	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr, Grr/Clr.
Petites-Gens	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr.

- b) Consultez le Tableau 13 (p.27) pour les traits pré-requis.

- c) Notez les talents spéciaux et restrictions de classe

Guerrier	p.28
Paladin	p.29
Rôdeur	p.30
Mage	p.34
Magicien Spécialisé	p.34
Clerc	p.36
Prêtre de Mythologie Spécifique	p.37
Voleur	p.42
Barde	p.46

- d) Guerrier, Paladin et Rôdeur : Si la Force de votre personnage est de 18 et que le personnage n'est pas un petit-homme, lancez 1d100 pour déterminer la Force Exceptionnelle. Consultez le Tableau 1 (p.14) et corrigez vos ajustements au Toucher et Dégâts, le Poids Autorisé, la Charge Maximale, les chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

- e) Mage : Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

- f) Magicien Spécialisé : Choisissez une École de magie (Tableau 22, p.34). Ensuite, consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

- g) Clerc : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage a un accès majeur (astrale, charme, combat, conjuration, création,

Personnage: JARICK PATNE

DOSSIER PERSONNAGE

Alignement: CB Race: Elfe Classe: Mge/Vol Niveau: 2/3

Joueur: NICOLAS JEQUIER Famille: PATNE Organisation/Clan: BILTOG

Terre Natale: SANSFOND Seigneur/Patron: -- Religion: --

Genre(Sexe): M Age: 119 Classe Sociale: BASSE Statut: ERRANT

Taille: 1m50 Poids: 49kg Rang de Naissance: 1 #Frères et Soeurs: 1

Cheveux: Blonds Yeux: Verts Apparence Générale: normale; tatouage d'un aigle pleureur (épaule gauche)

Honneur: -- (Honneur de Base --)

TRAITS

8	FOR	Tch -- dg -- Pds 17.5 CMax 45 Enf 5 B&H 1%
15	DEX	Rfx 0 Pjct 0 Dfsif -1
10	CON	pv 0 CMtbl 70% Résur 75% Poison 0 Regén --
16	INT	Lng 5 Niv.de Srt. 8 % Appr 70 Srts/Niv 11 Immun --
11	SAG	Mgie 0 Srts.Plus -- %Echec -- Immun --
12	CHA	Max.CdA 5 Loyauté Inspirée 0 Réaction 0

DÉPLACEMENTS

Base	12
Léger (18-75)	8
Modéré (75.5-32.5)	6-1
Important (33-45)	4-2
Critique (40.5-45)	1-4
P. Foulées (x2)	24
Course (x3)	36
de (x4)	48
Vitesse (x5)	60

JETS DE SAUVEGARDE

Paralyse/Poison	13
Bâtons, Bâtonnets, Baguettes	11
Pétrification/Métamorphose	12
Souffles	15
Sorts	12
Ajustement	Jet

ARMURE



Défenses:

CA Ajustée

Surprise: 10

Sans Bouclier: 9

de Dos: 10

Type d'Armures (Pièces)

Aucune

POINTS DE VIE

8

Blessures

COMBAT (ARMES)

Arme	AT#	Ajustement	Touche/Dégât	TACO	Dégât (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Facteur Vitesse
Épée Courte	1	+1		19	1d6/1d8		1.5	M	P	3
Dague	1			19	1d4/1d3	1 2 3	0.5	P	P	2
arc Court	2/1	+1		19	1d6/1d6	5 10 15	1	M	P	7

Attaques Spéciales:

Munitions: Flèches Flèches +1 ☒ ☒ ☐ ☐

☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Habiletés/Talents Spéciaux

90% Resistance vs. Sommeil

+ Charm

+1 avec arcs + épées

-4 surprise si en reconnaissance

Infravision 20m

1/6 remarquer porte cachée

1/3 trouver porte secrète

1/2 trouver porte cachée

+10% PX Mage

Argot des Voleurs

Vol à la Tire 20%

Crocheter Serrures 5%

Trouver/Désamorcer

Pièges 15%

Mouvements Silencieux 50%

Se cacher dans l'ombre 45%

Détecter Bruits 65%

Grimper 60%

Lire Langues

Inconnues 0%

Attaque sournoise +4, x2

Compétences/Talents/Langages

Épée Courte (/) Lecture/Écriture (I /+1)

Dague (/) Connaissance des (/)

Arc Court (/) Sorts (I /-2)

(/) Astrologie (I /0)

(/) Histoire Ancienne (/)

(/) (Sansfond) (I /-1)

(/) Estimation (I /0)

(/) Jeu (Ch/0)

(/) Utilisation des (/)

(/) Cordes (D /0)

(/) Maçonnerie (F /-2)

(/) Commun (I /0)

(/) (/)

(/) (/)

divination, garde, nécromantique, protection, soins, soleil et générale) et un accès mineur (Élémentaire).

- h) Prêtre de Mythologie Spécifique : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez les armes et armures permises. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage a un accès majeur et mineur. Notez les doctrines de sa religion.
- i) Voleur : Notez les scores de talents de voleur (Tableau 26, p.42). Ajustez ces derniers selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 60 points entre les talents (pas plus de 30 points à un seul score).
- j) Barde : Notez les talents de voleur (Tableau 33, p.46). Ajustez ces pourcentages selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 20 points entre ces talents.

Étape 4 : Choix d'un Alignement

Respectez les restrictions de classe lors du choix d'alignement:

Guerrier	N'importe lequel
Paladin	LB
Rôdeur	LB, NB, CB
Mage	N'importe lequel
Magicien Spécialisé	N'importe lequel
Clerc	N'importe lequel
Prêtre de Mythologie	
Spécifique	N'importe lequel
Voleur	N'importe lequel
Barde	Toute combinaison Neutre (N)

Étape 5 : Jets de Sauvegarde

Consultez le Tableau 60 (p.110) pour déterminer les JS de base de votre personnage.

Étape 6 : TACO

Consultez le Tableau 53 (p.99) pour déterminer le TACO de votre personnage.

Étape 7 : Points de Vie

- a) Générez les pv selon les Dés de Vie appropriés

Guerrier	1d10
Magicien	1d4
Prêtre	1d8
Roublard	1d6

- b) Si multi-classé, générez selon les Dés de Vie et faites la moyenne selon les résultats (p.48).

Étape 8 : Vitesse de Déplacement

Notez la vitesse de déplacement (vd) de base (Tableau 64, p.132). Si la règle optionnelle d'Encombrement est utilisée, notez aussi les niveaux d'Encombrement selon le Tableau 47 (p.84). N'oubliez pas d'inscrire les vitesses de déplacements ajustées et les effets de l'Encombrement en combat (p.86).

Étape 9 : Choisir les Compétences (Optionnel)

- a) Consultez le Tableau 34 (p.55) pour déterminer les unités de compétences martiales et diverses. Ajoutez le nombre de Langues (Tableau 14, p.16) au nombre initial de compétences diverses.
- b) Choisissez les compétences martiales. Si le personnage est un guerrier, vous pouvez choisir une spécialisation martiale (p.56).
- c) Choisissez vos compétences diverses. Notez leurs effets et ajustements aux tests.

Étape 10 : Équipez votre Personnage

- a) Consultez le Tableau 43 (p.72) pour déterminer les fonds initiaux du personnage.
- b) En utilisant le Tableau 44 (p.73-76), choisissez (et payez!) pour l'équipement initial de votre personnage.
- c) Consultez le Tableau 46 (p.82) pour déterminer la Classe d'Armure de votre personnage. Ajustez cette CA par l'Ajustement Défensif (Tableau 2, p.14).
- d) Notez l'information de chaque arme de poing transportée: poids, taille et dégât. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.
- e) Notez l'information suivante pour chaque arme de jet transportée: poids, taille, dégât et Cadence de Tir. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.

Équipement

[illegible]

Provisions

[illegible]

Expérience

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Trésor

[illegible]

Informations Diverses (Objets Magiques, Mots-Clés, Cartes, etc.)

This image shows a full page of graph paper. On the left side, there is a narrow vertical column containing approximately 20 horizontal black lines, serving as a margin or index area. The rest of the page is filled with a uniform grid of small squares created by light green lines. There are no markings, text, or drawings on the grid itself.

Sulvants / Compagnon Animal

Nom	CA	Race/Classe	DV/Niv	AT#	TAC0	dg/effets	pv	Compétences/Talents
Historique								
Historique								
Historique								

Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	

Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	
Sort: _____		Ecole/Sphère: _____	
Niveau: _____	Portée: _____	Eléments: _____	Durée: _____
Temps d'Incantation: _____	Zone d'Effet: _____	Jet de Sauvegarde: _____	Réversible? _____
Effet: _____		Références (page): _____	

Génération d'un Personnage-Joueur

Étape 1 : Tirage des Traits

- a) Déterminez la méthode de tirage (p.13) :
- I. 3d6, en ordre
 - II. 3d6 deux fois par trait, conservez le score désiré
 - III. 3d6, placés au choix du joueur
 - IV. 3d6 douze fois, placez les scores désirés
 - V. 4d6, écarter le plus bas et placez les au choix du joueur
 - VI. Points plus dés

- b) Déterminez et notez les scores pour

Force	Intelligence
Dextérité	Sagesse
Constitution	Charisme

Étape 2 : Choisir la Race

- a) Vérifiez au Tableau 7 (p.20) pour les Traits Requis
- b) Ajustez les scores de traits :
- | | |
|--------------|------------------|
| Demi-Elfes | Aucun Ajustement |
| Elfes | +1 DEX; -1 CON |
| Gnomes | +1 INT; -1 SAG |
| Humains | Aucun Ajustement |
| Nains | +1 CON; -1 CHA |
| Petites-Gens | +1 DEX; -1 FOR |
- c) Consultez le Tableau 1 (p.14) et notez les ajustements au Toucher et Dégât, le Poids autorisé, la Charge Maximale, chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.
- d) Consultez le Tableau 2 (p.14) et notez l'ajustement Réflexe, Projectile et Défensif.
- e) Consultez le Tableau 3 (p.15) et notez l'ajustement aux Points de Vie, probabilité de Choc Métabolique, Survie à la Résurrection, la Résistance au Poison et la Régénération.
- f) Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le nombre de Langages et l'Immunité aux Sorts.
- g) Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez l'ajustement contre la Magie et l'Immunité aux sorts.
- h) Consultez le Tableau 6 (p.18) et notez le nombre maximum de Compagnons d'Armes, la Loyauté Inspirée et l'ajustement Réaction.
- i) Notez les talents raciaux
- | | |
|--------------|----------|
| Demi-Elfes | p.21 |
| Elfes | p.21, 22 |
| Gnomes | p.22 |
| Humains | aucun |
| Nains | p.23 |
| Petites-Gens | p.24 |

- j) Consultez le Tableau 10 (p.25) pour la taille et poids, le Tableau 11 (p.25) pour l'âge de départ et le Tableau 12 pour les Effets du Vieillessement sur les traits.

Étape 3 : Choisir la Classe

- a) Vérifiez les restrictions selon la race

Demi-Elfes	Grr, Rdr, Mge, Clr, Drd, Vlr, Brd, Grr/Clr, Grr/Vlr, Grr/Drd, Grr/Mge, Clr/Rdr, Clr/Mge, Vlr/Mge, Grr/Mge/Clr, Grr/Mge/Vlr.
Elfes	Grr, Rdr, Clr, Vlr, Grr/Mge, Grr/Vlr, Mge/Vlr, Grr/Mge/Vlr.
Gnomes	Grr, Ils, Clr, Vlr, Grr/Clr, Grr/Ils, Grr/Vlr, Clr/Ils, Clr/Vlr, Ils/Vlr.
Humains	Grr, Pld, Rdr, Mge, Ils, Clr, Drd, Vlr, Brd.
Nains	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr, Grr/Clr.
Petites-Gens	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr.

- b) Consultez le Tableau 13 (p.27) pour les traits pré-requis.

- c) Notez les talents spéciaux et restrictions de classe

Guerrier	p.28
Paladin	p.29
Rôdeur	p.30
Mage	p.34
Magicien Spécialisé	p.34
Clerc	p.36
Prêtre de Mythologie Spécifique	p.37
Voleur	p.42
Barde	p.46

- d) Guerrier, Paladin et Rôdeur : Si la Force de votre personnage est de 18 et que le personnage n'est pas un petit-homme, lancez 1d100 pour déterminer la Force Exceptionnelle. Consultez le Tableau 1 (p.14) et corrigez vos ajustements au Toucher et Dégâts, le Poids Autorisé, la Charge Maximale, les chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

- e) Mage : Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

- f) Magicien Spécialisé : Choisissez une École de magie (Tableau 22, p.34). Ensuite, consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

- g) Clerc : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage a un accès majeur (astrale, charme, combat, conjuration, création,

divination, garde, nécromantique, protection, soins, soleil et générale) et un accès mineur (Élémentaire).

- h) Prêtre de Mythologie Spécifique : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez les armes et armures permises. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage a un accès majeur et mineur. Notez les doctrines de sa religion.
- i) Voleur : Notez les scores de talents de voleur (Tableau 26, p.42). Ajustez ces derniers selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 60 points entre les talents (pas plus de 30 points à un seul score).
- j) Barde : Notez les talents de voleur (Tableau 33, p.46). Ajustez ces pourcentages selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 20 points entre ces talents.

Étape 4 : Choix d'un Alignement

Respectez les restrictions de classe lors du choix d'alignement:

Guerrier	N'importe lequel
Paladin	LB
Rôdeur	LB, NB, CB
Mage	N'importe lequel
Magicien Spécialisé	N'importe lequel
Clerc	N'importe lequel
Prêtre de Mythologie	
Spécifique	N'importe lequel
Voleur	N'importe lequel
Barde	Toute combinaison Neutre (N)

Étape 5 : Jets de Sauvegarde

Consultez le Tableau 60 (p.110) pour déterminer les JS de base de votre personnage.

Étape 6 : TACO

Consultez le Tableau 53 (p.99) pour déterminer le TACO de votre personnage.

Étape 7 : Points de Vie

- a) Générez les pv selon les Dés de Vie appropriés

Guerrier	1d10
Magicien	1d4
Prêtre	1d8
Roublard	1d6

- b) Si multi-classé, générez selon les Dés de Vie et faites la moyenne selon les résultats (p.48).

Étape 8 : Vitesse de Déplacement

Notez la vitesse de déplacement (vd) de base (Tableau 64, p.132). Si la règle optionnelle d'Encombrement est utilisée, notez aussi les niveaux d'Encombrement selon le Tableau 47 (p.84). N'oubliez pas d'inscrire les vitesses de déplacements ajustées et les effets de l'Encombrement en combat (p.86).

Étape 9 : Choisir les Compétences (Optionnel)

- a) Consultez le Tableau 34 (p.55) pour déterminer les unités de compétences martiales et diverses. Ajoutez le nombre de Langages (Tableau 14, p.16) au nombre initial de compétences diverses.
- b) Choisissez les compétences martiales. Si le personnage est un guerrier, vous pouvez choisir une spécialisation martiale (p.56).
- c) Choisissez vos compétences diverses. Notez leurs effets et ajustements aux tests.

Étape 10 : équipez votre Personnage

- a) Consultez le Tableau 43 (p.72) pour déterminer les fonds initiaux du personnage.
- b) En utilisant le Tableau 44 (p.73-76), choisissez (et payez!) pour l'équipement initial de votre personnage.
- c) Consultez le Tableau 46 (p.82) pour déterminer la Classe d'Armure de votre personnage. Ajustez cette CA par l'Ajustement Défensif (Tableau 2, p.14).
- d) Notez l'information de chaque arme de poing transportée: poids, taille et dégât. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.
- e) Notez l'information suivante pour chaque arme de jet transportée: poids, taille, dégât et Cadence de Tir. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.

Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids
Sac à Dos		1kg						
2 chandelles			outils de voleur		0.5kg			
Craie			pierrre à aiguiser		0.5kg			
Lanterne à faisceau		1.5kg						
Miroir de poche			enre pour écrire					
huile (lanterne)		0.5kg	prisme					
6 feuilles de papier								
2 fioles de parfum								
sifflet								
savon								

[illegible]

MAGE	VOLEUR
4180	3800

Monnaie(s)	
185 po	
90 pa	
Gemmes	
diamant; 8,000 po	
rubis; 1,200 po	
Autres	
épingle	
livre	

[illegible]

Nom	CA	Race/Classe	DV/Niv	AT#	TACO	dg/effets	pv	Compétences/Talents
Willon	7	chien	1+1	1	19	104	6	—
Historique jappe lorsque quelqu'un entre dans l'appartement de JARICK								
Historique								
Historique								

© 1993, 1995, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés

Sort:	BOULIER	Ecole/Sphère:	ÉVOCATION
Niveau:	1	Éléments:	V.S
Temps d'Incantation:	1	Portée:	0
Effet:	Zone d'Effet: Spéciale annule attaques par PROJECTILE MAGIQUE; CA2 vs. missiles lancés; CA3 vs. missiles lancés mécaniquement; CA4 vs toute autre attaque		
Durée:	5 rnds/niveau	Reversible?	Non
Références (page):		1	
Sort:	LECTURE DE LA MAGIE	Ecole/Sphère:	DIVINATION
Niveau:	1	Éléments:	V.S, M
Temps d'Incantation:	1 rnd	Portée:	0
Effet:	Zone d'Effet: Sociale permet à JARICK de lire les écrits magiques		
Durée:	2 rnds/niveau	Reversible?	Non
Références (page):		4 (5)	

Niveau:	1	Portée:	0	Éléments:	V.S, M	Durée:	2 rnds/niveau
Temps d'Incantation:	1 rnd	Zone d'Effet:	Spéciale	Jet de Sauvegarde: Aucun			
Effet: permet à JARICK de lire les écrits magiques							
Références (page):						4 (5)	

Niveau:	1	Portée:	30M	Éléments:	V, S, M	Durée:	5 trnds/niveau	
Temps d'Incantation:	1	Zone d'Effet:	Spéciale	Jet de Sauvegarde:		Aucun	Réversible?	Non
Effet: endort 2d4 DV de créatures								

Niveau:	1	Portée:	3m	Éléments:	V, S	Durée:	1 heure/niveau
Temps d'Incantation:	1	Zone d'Effet:	Spéciale	Jet de Sauvegarde:	Aucun	Reversible?	Non
Effet: seulement des tours de très faible puissance - ne peuvent blesser ou déranger le concentration d'un autre mage							
Références (page): 3 (13)							

Son:		Eclairage:		Durée:	
Niveau:	Portée:	Eléments:		Reversible?	
Temps d'Incantation:	Zone d'Effet:	Jet de Sauvegarde:			
Effet:					

Niveau:	Portée:	Durée:
Temps d'Incantation:	Zone d'Effet:	Reversible?
Effet:		
Références (page):		

Niveau:	Portée:	Eléments:	Durée:
Temps d'Incantation:	Zone d'Effet:	Jet de Sauvegarde:	Reversible?
Effet:	Références (page):		

Niveau:	Portée:	Durée:
Temps d'Incantation:	Eléments:	Reversible?
Effet:	Jet de Sauvegarde:	
Références (page):		

Niveau:	Portée:	Eléments:	Durée:
Temps d'Incantation:	Zone d'Effet:	Jet de Sauvegarde:	Reversible?
Effet:	Références (page):		

Niveau:	Portée:	Éléments:	Durée:
Temps d'Incantation:	Zone d'Effet:	Jet de Sauvegarde:	Reversible?
Effet:	Références (page):		

References (page): _____

Advanced **Dungeons & Dragons**®

Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages

Quelle arme choisirez-vous lorsque vous affronterez un dragon de 30 mètres? Quelles sont les chances que vous tombiez durant l'escalade de cette falaise et que vous y restiez? Avez-vous toujours cette *potion de Soins* ou est-ce que votre personnage l'a eue lors de la dernière aventure?

Ces questions, et combien d'autres, trouveront réponses lorsque vous remplirez votre toute nouvelle "Feuille-Dossier pour Personnages" pour la Seconde Edition d'AD&D. Inscrivez les scores de traits de votre personnage, ses possessions, historique et plus encore!

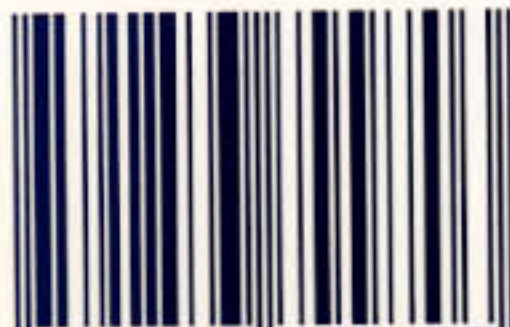
Et ces nouvelles "Feuilles-Dossiers" ont été clairement conçues afin de faciliter le jeu pour encore plus de plaisir!

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
USA



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 70 5



9 781873 799703 >

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques de commerce appartenant à TSR, Inc.

© 1993, 1995, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés

Imprimé en Espagne